



LORDS
OF
HELLAS

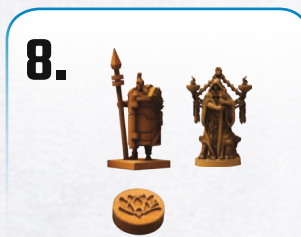
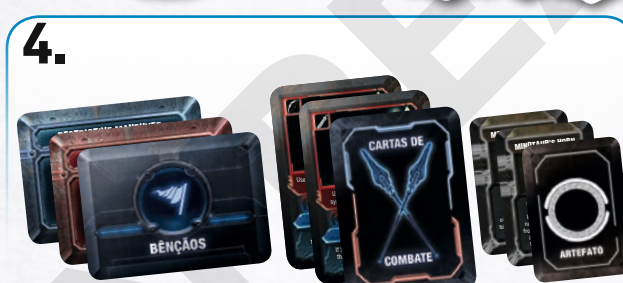
LIVRO DE CAMPANHA

VISÃO GERAL

O modo de campanha para 1 jogador de *Lords of Hellas* acontece durante a lendária Invasão do Império Persa. Nos dois primeiros capítulos, você tentará reunir o máximo de aliados e soldados que puder enquanto impede o avanço da vanguarda de Xerxes. No segundo capítulo, o imperador Persa em pessoa chega na Grécia, liderando o maior exército que o mundo antigo já havia visto. Para vencer, você precisará de toda sua astúcia e habilidade tática, bem como uma preparação cuidadosa durante o Capítulo I.

Esta versão do jogo usa um mapa especial, localizado no verso do mapa convencional, contendo setas que indicam a movimentação de monstros e um marcador de postura da população.

Cada partida é semi-aleatória, com diferentes missões, monstros e enredo próprio.



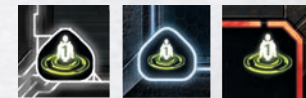
Para mais informações sobre o Tabuleiro de Xerxes veja pg. 5.



REGRAS GERAIS

PREPARAÇÃO

1. Coloque 3 **Monumentos** completamente construídos (Zeus, Atena e Hermes) em seus respectivos espaços no mapa. Coloque os 3 Artefatos Divinos (Coruja de Atena, Botas de Hermes e Trovão de Zeus) perto do **Mapa**.
2. Coloque o Oráculo de **Delfos** em Fócida.
3. Coloque 6 Templos no local indicado no **Mapa**.
4. Colete as cartas com o símbolo de jogador solo dos seguintes baralhos: **Cartas de Combate**, **Bênçãos** e **Artefatos**.



Remova as cartas restantes, já que elas não serão usadas nesta partida.

5. Separe as **Cartas de Missão** do **Baralho de Eventos** (exclua a carta Captura do Touro de Creta, ela não será usada nesta partida) e coloque-as perto do **Mapa** junto com as **Fichas de Missão** correspondentes.
6. Coloque as miniaturas e **Cartelas dos Monstros** perto do **Mapa**. Remova a Quimera, ela não será usada nesta partida. Coloque as fichas de **Ferimento** e o **Dado de Monstro** perto do **Mapa**. Coloque o **Baralho de Ataque de Monstro** no **Mapa**.
7. Coloque a **Cartela de Herói** de Aquiles à sua frente. Coloque um anel azul na base da miniatura de Aquiles. Colete os **Hoplitas**, **Sacerdotes** e **Fichas de Domínio** azuis e 3 **Fichas de Atributo**.
8. Coloque todos os **Hoplitas**, **Sacerdotes** e **Fichas de Domínio** amarelos perto do **Mapa** - eles representarão seus **Aliados** durante esta partida.
9. **Hoplitas** e **Fichas de Domínio** verdes representarão os exércitos Persas e os **Territórios** que eles conquistarem. Coloque-os perto do **Mapa**. As miniaturas de **Sacerdote** verdes representarão os **Espiões** de Xerxes.
10. Coloque o **Tabuleiro de Xerxes** perto do **Mapa**. Coloque uma **Ficha de Domínio** verde no primeiro espaço do **Marcador de Invasão** e uma segunda ficha no primeiro espaço do **Marcador de Mobilização**. Coloque quatro **Espiões** de Xerxes (**Sacerdotes** verdes) no **Marcador de Comando** de **Xerxes** de forma que eles ocupem os espaços 2 a 5 (o primeiro espaço deve ficar sempre vazio).
11. Pegue todas as 24 **Fichas de Ação Usada**, misture-as e coloque-as viradas para baixo perto do **Mapa** de forma que você não consiga ver seus números. Esta pilha diminuirá durante o jogo a cada **Ação Especial**, representando o passar do tempo.

Nunca retorne uma **Ficha de Ação Usada** para a pilha.

12. Posicione as **Fichas de Glória** no **Marcador de Postura da População** em suas respectivas **Regiões**. Coloque-as na posição "**Neutra**".

O restante dos componentes não é usado neste modo de jogo:

- **Cartas de Evento** (exceto as missões selecionadas anteriormente)
- Quimera (e sua **Cartela de Monstro**)
- 13. As miniaturas de Perseu, Hércules e Helena e suas **Cartelas de Herói** e fichas
- **Hoplitas**, **Sacerdotes** e **Fichas de Domínio** vermelhos
- **Cartas de Templo**

TIPOS DE EXÉRCITO



Neste modo de jogo, há três tipos de exército e haverá três cores de **Fichas de Domínio** no Mapa.

Azul representa **Esparta** e as tropas mais leais a você. Da mesma forma, **Territórios** azuis representam os locais onde as pessoas são mais leais e o apoiarão custe o que custar. Neste modo de jogo, você também poderá usar **Sacerdotes** azuis (e somente azuis), enviando-os a **Monumentos**.

Amarelo representa seus **Aliados**. Estas forças foram enviadas pelas cidades-estado gregas para ajudá-lo na luta contra Xerxes. Apesar de serem tão habilidosos quanto suas tropas azuis, a lealdade deles não é ilimitada, você pode se deparar com debandadas de tropa por várias razões. Você pode comandá-los como se fossem suas próprias tropas. E o mesmo pode ser dito dos **Territórios** amarelos. Eles reconhecem sua autoridade e o ajudarão, desde que isso os beneficie e desde que eles acreditem que os Persas possam ser derrotados.

Ao dominar um **Território** de uma **Região** em que a **Postura da População** é diferente de **Leal**, você deve usar uma **Ficha de Domínio** amarela para identificá-lo. Apenas quando o **Território** for de uma **Região** em que a **Postura da População** é **Leal** você pode colocar uma **Ficha de Domínio** azul sobre ele.

Unidades verdes representam os exércitos Persas. Identifique os **Territórios** conquistados pelos invasores com **Fichas de Domínio** verdes. As forças deles são muito mais numerosas e, para representar isso, cada **Hoplita** verde é duas vezes mais forte que um dos seus (ele contribui com 2 pontos de **Força** e seu valor conta como 2 ao comparar com a **Resistência Populacional** de qualquer **Território** do Mapa). **Sacerdotes** verdes, conforme dito antes, são os informantes e **Espiões** sombrios de Xerxes.

SEQUÊNCIA DE JOGO

Este modo acontece em **Turnos**, cada um dividido em 2 Fases.

1. FASE DO JOGADOR

2. FASE DE EVENTOS

Durante a **Fase do Jogador**, você poderá realizar 4 Ações Normais, assim como no modo convencional (**Mover Hoplita**, **Mover Herói**, **Orar**, **Usar Artefato**). Após terminar suas **Ações Normais**, você deve usar uma **Ação Especial**.

AÇÕES ESPECIAIS

Neste cenário, você pode escolher 6 **Ações Especiais** de um total de 7. Quando uma **Ação Especial** for usada, coloque uma **Ficha de Ação Usada** sobre ela. A sétima **Ação Especial**, "**Construir Monumento**", não é utilizada, já que todos os **Monumentos** já estão construídos desde o início do jogo. Ao invés disso, uma nova **Ação Especial**, "**Passar a Vez**" se torna disponível (veja as regras abaixo). Outras ações funcionam da mesma forma que no modo convencional, com algumas exceções:

- **Recrutar** - esta **Ação Especial** fornece menos **Hoplitas** que o normal: apenas 1 em **Cidades** normais e 2 em **Esparta**. Além disso, a cor das miniaturas depende da cor da **Ficha de Domínio** que há no **Território** onde está sendo feito o recrutamento. Por exemplo, **Hoplitas** de **Territórios Aliados** (que contêm uma **Ficha de Domínio** amarela) serão amarelos. Esta última regra se aplica a todas as atividades que fornecem tropas, com exceção da **Ação Especial** "**Preparar**".
- **Construir Templo** - funciona exatamente como no modo normal. Você pode erguer **Templos** em **Territórios** que você controla (**Fichas de Domínio** azuis) e em **Territórios Aliados** (**Fichas de Domínio** amarelas). Já que o **Reforço Divino** não está disponível neste modo de jogo, a **Ação Especial** "**Construir Templo**" não inicia esse efeito. Ao invés disso, as **Bênçãos** são obtidas como recompensa por matar **Monstros**.

Lembre-se que ao construir um **Templo** em um **Território Aliado** (identificado por uma **Ficha de Domínio** amarela), você receberá um **Sacerdote** azul!

- **Caçar** - funciona como no modo normal de jogo com uma exceção: durante a **Fase de Ataque do Monstro** você simplesmente compra a carta do topo do **Baralho de Ataque do Monstro**, pois não há um jogador inimigo que possa escolher entre duas cartas.
- **Usurpar** - você pode **Usurpar** como no modo de jogo normal. Para fazer isso, você deve possuir a **Ficha de Glória** apropriada - elas representam a postura da população local em relação ao seu **Herói** e a luta dele contra Xerxes. As regras sobre estas fichas e sobre a conduta da população grega são detalhadas posteriormente (veja **Postura da População**). Você não pode **Usurpar** a **Região** mais ao norte (com borda vermelha).
- **Marchar** - funciona como no modo normal de jogo.
- **Preparar** - funciona de maneira semelhante ao modo normal de jogo, mas se você decidir recrutar **Hoplitas** usando esta **Ação Especial**, você só recebe **Hoplitas Aliados** (amarelos).
- **Passar a Vez** - remova todas as **Fichas de Ação Usada** da **Cartela do Herói**, recarregue seus **Artefatos** e vá para a **Fase de Eventos**. Após passar o **Turno NÃO** remova os **Sacerdotes** que estiverem em **Monumentos**. Você também não recebe **Sacerdotes** pelos **Templos** que controla. Ao passar o **Turno**, você deve pegar uma **Ficha de Ação Usada**, da mesma forma que faria se usasse outra **Ação Especial** (veja abaixo).

Lembre-se que cada **Ficha de Ação Usada** removida da sua **Cartela de Herói** não será usada novamente nessa partida.





FASE DE EVENTOS

Após usar uma **Ação Especial**, vá para a **Fase de Eventos**. Para determinar o destino da Grécia, vire a **Ficha de Ação Usada** que você acabou de colocar sobre sua última **Ação Especial**. Se sua última **Ação Especial** foi "**Passar a Vez**" e todas as fichas foram removidas, ao invés disso, pegue e vire uma única ficha não usada de sua pilha. Ela deve ser descartada em seguida normalmente.

Verifique o número no verso da **Ficha de Ação Usada** e leia o Parágrafo correspondente a ele no **Script de Campanha** do **Capítulo** atual (veja: **Capítulo I**, **Capítulo II**). Aplique as regras descritas no Parágrafo e verifique se você atingiu as condições para encerrar o **Capítulo**. Se não atingiu, comece seu próximo turno.

DADO DE MONSTRO

Praticamente metade dos Parágrafos exigem que você resolva a **Fase dos Monstros**. Durante essa **Fase**, role o **Dado de Monstro** uma vez para cada **Monstro** em jogo, de acordo com a ordem no **Mapa** (usando os números dos **Territórios**, do menor para o maior). Os resultados do dado são um pouco diferentes daqueles do modo normal de jogo.

-  - este resultado indica que o **Monstro** aterrorizou a população local, que agora culpa seu **Herói** por não ter ajudado. **Reduza** em um a **Postura da População** de toda a **Região** (veja **Postura da População**).
-  - o **Monstro** entra em combate com soldados locais, matando um **Hoplita**. Se não houver **Hoplitas** no **Território**, o **Monstro** realiza um **Movimento**.
-  - o **Monstro** se move em direção ao **Monumento** seguindo as setas impressas no **Mapa**. Se ele já estiver em um **Território** que tenha um **Monumento**, ele destrói um nível do **Monumento**.
-  - o **Monstro** realiza um **Ataque** local e então se move. Porém, ele não pode se mover duas vezes, mesmo se não houver **Hoplitas** para serem mortos ao realizar o **Ataque**.

DESTRUIÇÃO DE MONUMENTOS

Durante este modo de jogo, os **Monstros** tentarão destruir todos os **Monumentos** dos deuses presentes no **Mapa**. Quando um **Monstro** atingir seu alvo, ele não se moverá mais, e destruirá um nível do **Monumento** cada vez que fosse se mover. Se algum **Monumento** for completamente destruído, você perde o jogo.

POSTURA DA POPULAÇÃO

A conduta dos cidadãos gregos mudará de acordo com as suas ações ou os eventos durante a partida. A **Postura** atual é representada pela **Ficha de Glória** no **Marcador de Postura da População**. Todas as pessoas de uma mesma **Região** compartilham de uma mesma conduta dentre estas quatro:

- **Hostil** - a pior postura possível, onde cidades gregas declaram suporte a Xerxes. Uma **Postura Hostil** aumenta a **Resistência Populacional** em 2 e adiciona 2 à **Força de Exército** dos Persas em cada **Batalha** que ocorrer nesta **Região**, tornando muito mais difícil conquistar qualquer **Território** dela.
- **Desconfiada** - a população suspeita de suas ações e há muitos influenciadores manchando sua imagem. A **Resistência Populacional** de todos os **Territórios** desta **Região** aumenta em 1 quando você tentar resolver suas ações. Além disso, a **Força do Exército** Persa tem um modificador de +1 em cada **Batalha** que acontecer nesta **Região**.
- **Neutra** - a população não se importa muito com você e lutar contra os Persas por conta própria.
- **Leal** - esta **Postura** só é possível se você possuir a **Ficha de Glória** da mesma cor da **Região**. A população se torna leal e o apoiará. Você pode **Usurpar Territórios**, e se você dominar um **Território** seja como for, pode colocar uma **Ficha de Domínio** sobre ele.

Observe que o valor da **Postura** não afeta a **Resistência Populacional** ao resolver os resultados de um ataque Persa. A **Ficha de Glória**, que representa o valor da **Postura**, se moverá pelo marcador de acordo com suas ações. Cada vez que você completar uma **Missão** ou matar um **Monstro**, você deve mover a ficha uma casa em direção à posição "Neutra". Se ela já for **Neutra**, você coleta a **Ficha de Glória**, removendo-a do **Marcador de Postura da População**. Se você já possui a **Ficha de Glória** dessa cor, você pode trocar todas as **Fichas de Domínio** amarelas desta **Região** por fichas azuis.

Postura da População					
NEUTRA					
DESCONFIADA					
HOSTIL					

A **Postura da População** piora principalmente devido a ataques de **Monstros** (ela diminui em um cada vez que um **Monstro** aterrorizar um **Território**) e interferência dos Persas. Se a ficha já estiver na posição "Hostil" e você precisar diminuí-la mais ainda, ao invés disso, remova as **Fichas de Domínio** amarelas de todos os **Territórios** desta **Região**.

BATALHAS

Neste modo, você combaterá os invasores Persas com uma certa frequência. As **Batalhas** acontecem da mesma forma como no modo normal, porém há algumas diferenças devido à falta de um oponente humano.

A **Batalha** se inicia cada vez que seus **Hoplitas** estiverem nos mesmos **Territórios** dos **Hoplitas** Persas OU **Fichas de Domínio** Persas. Isso pode acontecer devido ao Movimento do Exército Persa, ou porque você se moveu para um **Território** deles. Caso várias **Batalhas** aconteçam ao mesmo tempo, jogue-as de acordo com a sequência mostrada pelos números impressos em todos os **Territórios** do **Mapa**.

Assim que a Batalha começar, primeiro determine a **Força** de seu **Exército** - você ganha 1 ponto para cada miniatura de **Hoplita** mais os bônus relativos à **Fortificação** ou regras especiais do **Herói**. A **Força do Exército** Persa depende se você está enfrentando as forças inimigas no campo de batalha ou se invadiu uma **Região** conquistada por eles (**Territórios** com **Fichas de Domínio** verdes).

- Se houver **Hoplitas** Persas no **Território**, adicione 2 à **Força do Exército** deles para cada miniatura de **Hoplita** verde.
- Se houver uma **Ficha de Domínio** verde no **Território**, Xerxes já subjogou a população local e você encontrará uma forte resistência. Neste caso, a **Força do Exército** inimigo é determinada pelo número indicado no **Marcador de Invasão** Persa (variando de 1 a 10).

Em seguida, você pode jogar **Cartas de Combate** da sua mão. Certifique-se de que o número de **Símbolos de Baixas** não exceda o número de seus **Hoplitas** participando da **Batalha**. As regras de cartas se aplicam normalmente, apesar de algumas delas terem sido adaptadas para este modo de jogo (veja **Cartas de Combate**). Ao terminar de jogar suas cartas, compre e revele um número de cartas para o inimigo igual ao valor de **Comando** das forças Persas. Pegue a carta com o maior valor, ignore sua regra especial e adicione esse valor à **Força do Exército** Persa.

Resumindo, siga estas fórmulas para determinar os dois números.

- **SUA FORÇA** = 1 (de cada **Hoplita**) + X (habilidades especiais, **Fortificações**) + soma dos valores de todas as **Cartas de Combate** jogadas juntamente com suas respectivas habilidades especiais.
- **FORÇA DO INIMIGO** = 2 (de cada **Hoplita**) ou X (o valor no **Marcador de Invasão**) se houver uma **Ficha de Domínio** verde no **Território** + o valor da **Carta de Combate** mais forte (ignore sua habilidade especial e seus **Símbolos de Baixas**).

RESULTADOS E BAIXAS DE UMA BATALHA

O jogador com a **Força de Exército** mais alta vence. Se as **Forças** forem iguais, o que caracteriza um empate, a vitória é da defesa. Você perde uma quantidade de **Hoplitas** igual ao número de **Símbolos de Baixas** de todas as **Cartas de Combate** que você jogou nesta **Batalha**. Contabilize uma **Baixa** adicional se você perdeu a **Batalha**.

A derrota significa que você deve se retirar do **Território**, mas não pode fazê-lo para um **Território** onde há **Hoplitas** Persas ou uma **Ficha de Domínio** Persa. Se não houver outra opção, você perde todos os **Hoplitas** deste exército.

As **Baixas** Persas são calculadas de acordo com o **Capítulo** da história que você está:

- **Capítulo I** - cada vitória contra a **Vanguarda** Persa reduz a quantidade de miniaturas deles em 1 e os força a recuar um **Território**, de acordo com esta sequência:



Se o número de soldados Persas chegar a 0 ou se o exército deles não puder recuar mais (se forem derrotados em Calcídica), remova o restante de suas miniaturas do jogo e inicie o **Capítulo II**.

- **Capítulo II** - uma vitória contra o exército Persa o permite remover todos os **Hoplitas** Persas ou a **Ficha de Domínio** Persa do **Território**. Além disso, mova o **Contador de Vitória** 1 casa em direção ao 0 (este contador será colocado em jogo no início do **Capítulo II** no **Marcador de Invasão** Persa).

MONSTROS

Os **Monstros** não afetam as unidades ou **Fichas de Domínio** Persas de nenhuma forma! Matar um **Monstro** lhe dá a oportunidade de comprar 2 **Bênçãos** e escolher 1 delas, e permite que você melhore a **Postura da População** local a seu favor, ao mover a ficha do **Marcador de Postura da População** desta **Região** uma casa para cima.

Durante este modo, ignore os detalhes do **Ataque ao Território** do **Monstro**. Ao invés disso, cada **Monstro** que atacar um **Território** simplesmente mata 1 **Hoplita**.

MISSÕES

As **Missões** podem ser completadas somente durante o **Capítulo I**, contudo você deve ignorar todas as recompensas que elas normalmente dariam. A conclusão de uma **Missão** permite escolher 1 de 2 **Artefatos** como recompensa. Além disso, ela permite que você melhore a **Postura da População**. Mova a ficha do **Marcador de Postura da População** desta **Região** uma casa para cima. Tenha em mente que todas as **Missões** abandonadas sem conclusão no **Capítulo I** terão um impacto negativo no futuro.

ARTEFATOS

Alguns **Artefatos** não são usados no modo de jogo solo. Os três **Artefatos** associados aos **Monumentos** estão disponíveis. Você os recebe ao dominar os **Territórios** que contêm os **Monumentos** e pode usá-los de acordo com suas regras normais. Outros **Artefatos** podem ser obtidos ao completar **Missões**. Esses **Artefatos** são Ambrosia, Flecha de Apolo, Fio de Ariadne, Olho das Greias, Trompeta de Fama, **Harpe** e Cornucópia. Os **Artefatos** são **Recarregados** sempre que você **Passar a Vez**.

CARTAS DE COMBATE

Durante o modo solo, as regras de algumas **Cartas de Combate** devem ser modificadas.

- **Ataque Lateral** - o número de miniaturas inimigas ao atacar um **Território** controlado pelos Persas é igual ao número do **Marcador de Invasão** dividido por dois arredondado para cima. Por exemplo, **Força de Exército** igual a 7 equivale a 4 **Hoplitas**.
- **Manobra Tática** - o valor da **Liderança** de Xerxes é determinado pelo **Marcador de Comando** de Xerxes (quanto mais **Espíões** houver no **Mapa**, maior será este valor).

PRÓLOGO - PREPARAÇÕES

1. Coloque 2 **Hoplitas** Persas em Calcídica.
2. Coloque os contadores de **Invasão** e **Mobilização** Persas em 0.
3. Coloque uma **Ficha de Domínio** azul na Lacônia e uma **Ficha de Domínio** amarela em Messênia.
4. Coloque seu **Herói** e 2 **Hoplitas** azuis (representando seus soldados Espartanos) na Lacônia.
5. Compre 1 **Carta de Combate**.

Agora, pegue duas **Fichas de Ação Usada** e verifique seus números na Tabela A (à direita) para determinar quais **Monstros** devem ser colocados no **Mapa**. Se o segundo número corresponder ao mesmo **Monstro**, ao invés disso, adicione um **Hoplita** Persa em Calcídica.

Em seguida, pegue mais três **Fichas de Ação Usada**. Verifique seus números na Tabela B (à direita) para determinar quais **Missões** estarão disponíveis durante esta partida e posicione suas fichas apropriadamente. Se o segundo e/ou terceiro número corresponderem à mesma **Missão**, ao invés disso, adicione 1 **Hoplita** à **Vanguarda** Persa para cada **Missão** repetida.

Remova da partida todas as **Fichas de Ação Usada** usadas neste Prólogo.

TABELA "A" - MONSTROS ALEATÓRIOS

1-2	Esfinge (Epiro)
3-4	Minotauro (Creta)
5-6	Ciclope (Arcádia)
7-8	Medusa (Messênia)
9-10	Hidra (Lacônia)
11-12	Cérbero (Fócida)
13-14	Minotauro (Calcídica)
15-16	Ciclope (Beócia)
17-18	Esfinge (Lócrida)
19-20	Cérbero (Acaia)
21-22	Medusa (Élis)
23-24	Hidra (Argólida)

TABELA "B" - MISSÕES ALEATÓRIAS

1-3 **O Resgate de Prometeu - Macedônia**
Este Titã, aprisionado e atormentado no extremo norte, é um exemplo do duro julgamento de Zeus em resposta a quando Prometeu deu a dádiva do fogo aos humanos. Ao mesmo tempo, Prometeu é um símbolo de esperança e sacrifício para muitos gregos. É difícil saber o que os Persas farão ao encontrarem - no acorrentado em sua estranha cama de metal.

4-6 **O Rebanho de Gerião - Beócia**
Quando se tem um exército grande, a fome se torna uma ameaça tão grande quanto o próprio inimigo. Podemos gerar uma boa fonte de suprimentos se movermos o enorme rebanho de Gerião para o interior do Peloponeso, onde ele ficará a salvo das invasões Persas. Isso garantirá provisões durante os longos meses da guerra que está por começar. Certamente isso irá desagradar Gerião, mas em tempos de guerra temos que estar preparados para fazer sacrifícios.

7-9 **O Auxílio a Atlas - Messênia**
Parece que os desprezíveis cães Persas arrumaram uma forma de envenenar o próprio Atlas, que carrega o peso do mundo sobre os ombros. Se os planos do inimigo funcionarem, nossas cidades podem sofrer grandes perdas.

10-12 **Em Busca do Velocino de Ouro - Acarnânia**
O Império Persa não luta apenas com seus exércitos, mas também com a enorme riqueza que Xerxes usa para subornar a população ao seu comando. Se encontrarmos o lendário Velocino de Ouro, talvez possamos ser tão generosos quanto ele.

13-15 **As Aves do Lago Estinfalo - Coríntia**
As aves devoradoras de carne do lago Estinfalo aterrorizam Coríntia e seus arredores, atacando adultos e crianças sem distinção alguma. Nosso povo precisa de proteção e, se falharmos nisso, eles buscarão ajuda em outro lugar.

16-18 **A Rainha das Amazonas - Calcídica**
Até pouco tempo atrás, as Amazonas ignoravam nossos esforços contra o Império Persa. Agora, cara com a invasão, algumas tribos se rebelaram contra sua rainha. Se não a ajudarmos, podemos perder a chance de conquistar sua aliança na guerra que está por vir.

19-21 **Os Estábulos de Áugias - Élis**
Áugias, rei de Élis, está disposto a ajudá-lo se você limpar seus lendários estábulos, largados às moscas há décadas. Limpar um pouco de esterco para ganhar um importante aliado parece um bom negócio. Afinal, dizem que um verdadeiro líder não pode ter medo de sujar suas mãos.

22-24 **A Caçada Calidônia - Etólia**
Eneu, rei de Calidão, acredita que a invasão Persa é um castigo divino pelas transgressões aos deuses. Para agradá-los, ele planeja fazer uma oferenda com o famoso Javali Calidônio. Eneu pode até ser um devoto tolo, mas quem sabe? Talvez os deuses estejam realmente irritados. Não fará mal algum ganhar o apoio dele.

A FICHA DE MOBILIZAÇÃO

C FICHA DE INVASÃO

B ESPIÕES DE XERXES

D CONTADOR DE VITÓRIA (CAPÍTULO II)



CAPÍTULO I

Como temíamos, as primeiras forças Persas atravessaram as montanhas e chegaram na Macedônia. Alguns os confundiram com o exército principal, mas esta é somente a vanguarda, enviada para preparar as terras e fazer o reconhecimento da região.

Não demorou muito para que os batedores Persas percebessem o quão divididos nós estamos. Xerxes tentará usar isso a seu favor e, para tal, enviou dezenas de espíões e influenciadores para nossas terras. Ele também atribuiu uma missão especial às suas tropas. Elas devem marchar até Fócida e destruir o Oráculo de Delfos, um símbolo de unidade e tradição para toda a Grécia.

MOBILIZAÇÃO

Sempre que um **Parágrafo** tiver um valor de **Mobilização**, mova o **Contador de Mobilização** esse número para a direita. Quando o contador atingir o campo "**Marcha**", mova toda a **Vanguarda** Persa de acordo com esta sequência: Calcídica -> Macedônia -> Tessália -> Lócrida -> Fócida. Em seguida, coloque o **Contador de Mobilização** novamente no início do **Marcador de Mobilização**.



SCRIPT DE CAMPANHA (CAPÍTULO I)

Abaixo você encontra uma lista de cenários aleatórios possíveis para o **Capítulo I** do jogo. Ao ler as instruções do Parágrafo, aplique as regras de cima para baixo.

1. Os invasores Persas fizeram um acordo com as tribos do norte da Macedônia e descobriram rotas mais curtas e seguras através das montanhas. Ficou fácil para eles receberem reforços.

- ▶ Se a **Vanguarda** Persa tiver menos de 3 **Hoplitas** no **Mapa**, reforce-a com 1 miniatura de **Hoplita** adicional. Caso contrário, mova o **Contador de Mobilização** uma casa extra.
- ▶ **Mobilização:** +1
- ▶ **Invasão:** +1
- ▶ **Fase dos Monstros:** Sim

2. O oráculo Epireense de Dodona atraiu um visitante nada bem-vindo. Uma Esfinge está importunando os peregrinos, matando todos que não conseguem responder suas charadas. Logo sua sede de conhecimento pode levá-la a outros territórios gregos.

- ▶ Coloque a Esfinge no **Mapa** (em Epiro). Se a Esfinge já estiver em jogo ou já tiver sido morta, ao invés disso, resolva uma **Fase dos Monstros**.
- ▶ **Mobilização:** +1
- ▶ **Invasão:** +1
- ▶ **Fase dos Monstros:** Não

3. Xerxes enviou seus diplomatas para convencer os Atenienses a se renderem. A missão foi um fracasso, mas alguns emissários desapareceram misteriosamente cidade adentro...

- ▶ Coloque um **Espião** em Ática.
- ▶ **Mobilização:** +1
- ▶ **Invasão:** +2
- ▶ **Fase dos Monstros:** Sim

4. Alguém ajudou o famoso Minotauro de Creta a escapar da prisão. A criatura matou o rei Minos, destruiu seu palácio e agora está solta.

- ▶ Coloque o Minotauro no **Mapa** (em Creta). Se o Minotauro já estiver em jogo ou já tiver sido morto, ao invés disso, resolva uma **Fase dos Monstros**.
- ▶ **Mobilização:** +1
- ▶ **Invasão:** +1
- ▶ **Fase dos Monstros:** Não

5. Os Persas não hesitam em usar escravos em batalha. Se ficarem desesperados, eles podem forçar os gregos capturados a servir sob seu comando. Você tem calafrios só de imaginar ter de lutar contra seus compatriotas.

- ▶ Se a **Vanguarda** Persa tiver menos de 3 **Hoplitas** no **Mapa**, reforce-a com 1 miniatura de **Hoplita** adicional. Caso contrário, mova o **Contador de Mobilização** uma casa extra.
- ▶ **Mobilização:** +1
- ▶ **Invasão:** +1
- ▶ **Fase dos Monstros:** Sim

6. Você recebe notícias perturbadoras. Os Persas começaram a destruir e tombar todos os monumentos que encontram em seu caminho. Eles pretendem substituí-los por estátuas de Xerxes, o Vitorioso.

- ▶ Se a **Vanguarda** Persa estiver em Tessália ou em Lócrida, destrua 1 nível do **Monumento** de Zeus.
- ▶ **Mobilização:** +1
- ▶ **Invasão:** +1
- ▶ **Fase dos Monstros:** Não

7. Seus espíões reportam que Xerxes contratou recentemente mercenários do norte da África. Se a conquista da Grécia não acontecer tão rapidamente quanto ele planejou, certamente ele usará estes mercenários contra nós.

- ▶ Se a **Vanguarda** Persa tiver menos de 4 **Hoplitas** no **Mapa**, reforce-a com 1 miniatura de **Hoplita** adicional. Caso contrário, mova o **Contador de Mobilização** uma casa extra.
- ▶ **Mobilização:** +1
- ▶ **Invasão:** +1
- ▶ **Fase dos Monstros:** Sim

8. Os Persas usam uma punição terrível conhecida como "escafismo". Eles aprisionam os condenados em troncos ocos e o cobrem de leite e mel para atrair insetos. Então, as vítimas são lentamente devoradas ou apodrecem vivas. Como resultado, as pessoas de territórios ocupados temem até mesmo mencionar seu nome.

- ▶ Reduza a **Postura da População** em um nas **Regiões** mais ao norte do **Mapa** (contornadas de vermelho e amarelo).
- ▶ **Mobilização:** +2
- ▶ **Invasão:** +1
- ▶ **Fase dos Monstros:** Não

9. Você é emboscado em sua própria tenda por assassinos usando máscaras douradas. Você luta, mas um deles consegue feri-lo. Ao investigar, você descobre rapidamente que eles entraram no acampamento com o auxílio de alguns nativos pouco amistosos.

- ▶ Seu **Herói** recebe 1 **Dano** se estiver em uma **Região Desconfiada** ou 2 **Danos** se estiver em uma **Região Hostil**.
- ▶ **Mobilização:** +2
- ▶ **Invasão:** +1
- ▶ **Fase dos Monstros:** Sim

10. Pescadores avistaram uma estranha embarcação Persa nas águas da Baía de Messênia. Em seguida, uma Hidra gigantesca emergiu e foi em direção à leal cidade de Esparta. Coincidência?

- ▶ Coloque Hidra no **Mapa** (em Lacônia). Se a Hidra já estiver em jogo ou já tiver sido morta, ao invés disso, resolva uma **Fase dos Monstros**.
- ▶ **Mobilização:** +1
- ▶ **Invasão:** +1
- ▶ **Fase dos Monstros:** Não

11. A costa leste está totalmente desprotegida contra uma infiltração Persa. Você coloca trirremes e sentinelas ao longo da costa, mas é impossível monitorar cada enseada e praia escondida.

- ▶ Coloque um **Espião** em Eubeia.
- ▶ **Mobilização:** +1
- ▶ **Invasão:** +2
- ▶ **Fase dos Monstros:** Sim

12. Algumas tropas aliadas estão ficando desencorajadas à medida que chegam perto do inimigo. Ao sentir uma onda de desertores, você comanda seus leais veteranos a ficarem de olho nos outros homens.

- ▶ Você perde metade de seus **Hoplitas Aliados** (amarelos; arredondado para cima) em cada **Território** que não possua **Hoplitas Leais** (azuis).
- ▶ **Mobilização:** +2
- ▶ **Invasão:** +0
- ▶ **Fase dos Monstros:** Não

13. Um comandante Persa casou seus oficiais com as filhas de todos os nobres dos territórios conquistados por eles, tornando essas famílias pouco suscetíveis de declararem suporte a você.

- ▶ Reduza a **Postura da População** em um nas **Religiões** mais ao norte do **Mapa** (contornadas de vermelho e amarelo).
- ▶ **Mobilização:** +2
- ▶ **Invasão:** +1
- ▶ **Fase dos Monstros:** Sim

14. Alguns viajantes trouxeram notícias sobre uma enorme ponte flutuante construída pelos Persas no estreito de Bósforo. Novas tropas Persas já devem estar à caminho.

- ▶ Se a **Vanguarda** Persa tiver menos de 4 **Hoplitas** no **Mapa**, reforce-a com 1 miniatura de **Hoplita** adicional. Caso contrário, mova o **Contador de Mobilização** uma casa extra.
- ▶ **Mobilização:** +1
- ▶ **Invasão:** +1
- ▶ **Fase dos Monstros:** Não

15. Muitos heróis e reis duvidam que você seja a pessoa certa para protegê-los dos Persas. Alguns até formam exércitos próprios e desafiam sua supremacia.

- ▶ Você perde 2 **Hoplitas** de sua escolha em cada **Região Desconfiada** e 4 **Hoplitas** de sua escolha em cada **Região Hostil**.
- ▶ **Mobilização:** +2
- ▶ **Invasão:** +0
- ▶ **Fase dos Monstros:** Sim

16. Cidadãos da capital de Beócia acordaram com uma visão surpreendente. Parecia que dois sóis estavam nascendo no horizonte ao mesmo tempo. Alguns minutos depois, gritos aterrorizados estremeceram a cidade quando as pessoas perceberam que o segundo objeto era, na verdade, o robusto corpo metálico do Ciclope.

- ▶ Coloque o Ciclope no **Mapa** (em Beócia). Se o Ciclope já estiver em jogo ou já tiver sido morto, ao invés disso, resolva uma **Fase dos Monstros**.
- ▶ **Mobilização:** +1
- ▶ **Invasão:** +1
- ▶ **Fase dos Monstros:** Não

17. Os Persas enviaram bandos de cavaleiros através das terras, incendiando tudo por onde passavam. Muitas cidades chamaram de volta as tropas que haviam enviado à sua causa para proteger suas plantações e vilas.

- ▶ Você perde metade de seus **Hoplitas Aliados** (amarelos; arredondado para cima) em cada **Território** que não possua **Hoplitas Leais** (azuis).
- ▶ **Mobilização:** +1
- ▶ **Invasão:** +0
- ▶ **Fase dos Monstros:** Sim

18. Agentes Persas conseguiram libertar um criminoso local que estava aguardando sua execução em Acarnânia. Ele e seus homens recompensaram os Persas fornecendo informações.

- ▶ Coloque um **Espião** em Acarnânia.
- ▶ **Mobilização:** +1
- ▶ **Invasão:** +2
- ▶ **Fase dos Monstros:** Não

19. Muitas pessoas começaram a espalhar rumores que você havia morrido em sua última batalha. Para desmentir, você envia cartas a todos os líderes aliados, mas antes de suas mensagens chegarem, muitos já haviam jurado lealdade a outros.

- ▶ Você perde o controle de todos os **Territórios Aliados** localizados em **Regiões Desconfiadas** e **Hostis**.
- ▶ **Mobilização:** +2
- ▶ **Invasão:** +1
- ▶ **Fase dos Monstros:** Sim

20. Alguém esqueceu de fechar os portões do Hades, e agora Cérbero está à solta, vagando por nossas terras.

- ▶ Coloque o Cérbero no **Mapa** (em Acaia). Se o Cérbero já estiver em jogo ou já tiver sido morto, ao invés disso, resolva uma **Fase dos Monstros**.
- ▶ **Mobilização:** +1
- ▶ **Invasão:** +1
- ▶ **Fase dos Monstros:** Não

21. À medida que a invasão se aproxima, guerreiros habilidosos se tornam cada vez mais preciosos. Você descobre isso após algumas de suas tropas serem subornadas por outros reis e nobres para juntarem-se às forças deles.

- ▶ Você perde 2 **Hoplitas** de sua escolha em cada **Região Desconfiada** e 4 **Hoplitas** de sua escolha em cada **Região Hostil**.
- ▶ **Mobilização:** +2
- ▶ **Invasão:** +0
- ▶ **Fase dos Monstros:** Sim

22. Uma estranha embarcação de metal ancorou na costa da Etólia. Dizem que a Medusa desembarcou, congelando terra e água por onde passava.

- ▶ Coloque a Medusa no **Mapa** (em Etólia). Se a Medusa já estiver em jogo ou já tiver sido morta, ao invés disso, resolva uma **Fase dos Monstros**.
- ▶ **Mobilização:** +1
- ▶ **Invasão:** +1
- ▶ **Fase dos Monstros:** Não

23. Seu espião em Persépolis informou que Xerxes executou publicamente vários comandantes que ele considerava lentos ou ineficientes. Agora, seus oficiais na Grécia farão de tudo para não desapontarem seu mestre.

- ▶ Se a **Vanguarda** Persa tiver menos de 3 **Hoplitas** no **Mapa**, reforce-a com 1 miniatura de **Hoplita** adicional. Caso contrário, mova o **Contador de Mobilização** uma casa extra.
- ▶ **Mobilização:** +1
- ▶ **Invasão:** +1
- ▶ **Fase dos Monstros:** Sim

24. Você não deveria ter confiado em artistas! Um famoso poeta de Messênia declarou publicamente lealdade e suporte a Xerxes e ao comando Persa. Infelizmente, ele possui muitos seguidores e é popular demais para ser assassinado.

- ▶ Coloque um **Espião** em Élis.
- ▶ **Mobilização:** +1
- ▶ **Invasão:** +2
- ▶ **Fase dos Monstros:** Não



FINAL DO CAPÍTULO I

O **Capítulo I** termina (após o jogador finalizar completamente a **Fase de Eventos**) quando uma das seguintes condições acontecer:

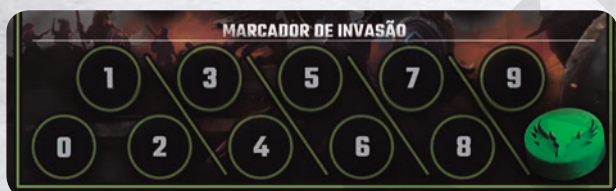
- A **Vanguarda** Persa chegar em Fócida, destruindo o Oráculo de **Delfos** e acabando com qualquer possibilidade de unificação grega.



- Todos os **Hoplitas** Persas forem removidos do **Mapa**. Isso significa que você derrotou a primeira onda da invasão inimiga.



- O **Contador de Invasão** Persa chegar em 10, indicando que Xerxes está pronto para um ataque massivo.



PÓS CAPÍTULO I

Antes de iniciar o **Capítulo II**, resolva todas estas etapas:

1. Remova todos os **Hoplitas** do **Mapa** (aliados, leais e Persas), e remova todos os **Sacerdotes** dos **Monumentos**. Deixe somente as **Fichas de Domínio**, **Monstros**, **Fichas de Glória** e **Espiões**.
2. Se o **Capítulo I** terminou com a **Vanguarda** Persa marchando até Fócida, remova o Oráculo de **Delfos** do **Mapa** e coloque 1 **Sacerdote** amarelo em cada **Monumento**. Isso reduzirá o número de **Sacerdotes** que você pode alocar neles. Se você conseguiu salvar o Oráculo, receba 1 **Sacerdote** azul.
3. Se o **Capítulo I** terminou com a dominação militar por parte do Império Persa (o **Contador de Invasão** chegou a 10), os Persas terão a iniciativa no início do **Capítulo II**. Inicie a próxima parte do jogo pela **Fase de Eventos** comprando uma nova ficha numerada e aplicando o **Parágrafo** apropriado.
4. Remova todas as **Fichas de Ação Usada** da sua cartela de jogador.
5. Coloque a Ficha de **Mobilização** no primeiro espaço do **Marcador de Mobilização** e sua **Ficha de Domínio** azul no mesmo espaço da **Ficha de Domínio** verde no **Marcador de Invasão**. Este será seu **Contador de Vitória**.
6. Verifique se há alguma **Missão** incompleta no **Mapa** (incluindo uma eventual **Missão** na qual ainda esteja). Veja a seção "MISSÕES FRACASSADAS" à direita e aplique quaisquer consequências.
7. Coloque uma **Ficha de Domínio** Persa na Macedônia. Se alguma de suas **Fichas de Domínio** estiver em algum **Território** vermelho, remova-a.
8. Coloque uma miniatura de **Hoplita** amarelo em cada **Território Aliado** (amarelo).
9. Coloque uma miniatura de **Hoplita** azul em cada **Território Leal** (azul).
10. Se você tiver uma **Ficha de Domínio** azul na Lacônia, coloque 2 **Hoplitas** lá ao invés de 1.

MISSÕES FRACASSADAS

Se seu **Herói** estava em uma **Missão** quando o **Capítulo I** terminou, mova-o de volta para o **Território** de origem e remova a **Carta** e a **Ficha de Missão** do jogo. A **Missão** é considerada concluída, porém ela não impacta a Postura da população e não fornece nenhuma recompensa.

Todas as **Missões** que você fracassou resultarão em consequências negativas. Leia as descrições abaixo e aplique conforme for necessário.

- **O Rebanho de Gerião** - você falhou em proteger o rebanho antes que a guerra o atingisse. O exército Persa lucrou com a sua perda e poderá iniciar sua invasão antes do previsto. Coloque o **Contador de Mobilização** na 3ª casa do **Marcador de Mobilização**.
- **O Auxílio a Atlas** - Atlas cambaleia à medida que o veneno Persa queima suas veias, causando inúmeros terremotos por toda a Grécia. Muitos homens são necessários para consertar as muralhas quebradas das cidades e desenterrar as vítimas presas nos escombros. Isso torna o recrutamento muito mais difícil. Você inicia o **Capítulo II** com a **Ação Especial "Recrutar"** usada - marcada por uma ficha em sua **Cartela de Herói** (use uma das fichas descartadas no **Capítulo I** para isso).
- **As Aves do Lago Estinfalo** - os monstros encontraram presas fáceis em suas terras e as pessoas começam a duvidar de você. Algumas até mesmo torcem para que o tirano **Xerxes** traga segurança. Mova todos os **Marcadores de Postura** uma casa para baixo.
- **Os Estábulos de Áugias** - você não completou a tarefa do rei Áugias. Por isso, ele decidiu se manter neutro na guerra contra o Império Persa. Ele observa os dois lados de perto, preparando-se para fazer sua jogada somente quando tiver certeza de qual lado seguir. Coloque um **Espião** Persa em Élis. Se já houver um **Espião** Persa nesse **Território**, coloque uma **Ficha de Domínio** Persa lá.
- **A Caçada Calidônia** - Eneu não conseguiu capturar o javali. Pior ainda, os rumores de que os próprios deuses atraíram a invasão Persa causaram um tumulto. Multidões enfurecidas cercaram templos e monumentos. Antes que você pudesse retomar o controle, muitas estátuas foram quebradas ou desfiguradas. Destrua 1 nível de cada **Monumento** no **Mapa**, exceto se for seu último nível.
- **A Rainha das Amazonas** - conspiradores Persas colocaram as Amazonas contra sua rainha. Ela caiu e logo em seguida Xerxes tomou Calcidica por completo sem muito esforço. Coloque uma **Ficha de Domínio** Persa nesse **Território**.
- **Em Busca do Velocino de Ouro** - muitos presentes e generosos subornos permitiram que os Persas convencessem muitas cidades a apoiá-los. Eles também compraram uma frota naval grande e suficiente para dominar completamente os mares. Você não pode mover unidades através de **Caminhos Marítimos**, com exceção destes dois: Beócia-Eubeia, Creta-Argólida.
- **O Resgate de Prometeu** - quando Xerxes encontrou Prometeu, ele usou o conhecimento dos sábios e feiticeiros Persas para libertá-lo. Então, ele convenceu o Titã de que os gregos foram ingratos e indignos de sua dádiva ao deixarem-no preso por tanto tempo. Prometeu voltou à Grécia com sede de vingança. Você teve que duelar com ele. Você prevaleceu, mas sofreu graves ferimentos (receba 2 **Danos**).

CAPÍTULO II

O chão treme sob os pés da maior força armada que a Grécia já viu. A maior parte do exército Persa atravessou nossa fronteira, liderada pelo próprio Xerxes. Eles conquistarão os territórios um por um, a menos que você encontre uma maneira de detê-los.

MOBILIZAÇÃO PERSA

Cada vez que o **Exército** Persa avançar ao completar o **Marcador de Mobilização**, resolva os seguintes passos:

1. Verifique cada **Território** sob domínio Persa (resolva-os na sequência dos números indicados no **Mapa**). Coloque 1 **Hoplita** verde em cada **Território** adjacente aos **Territórios** sob domínio Persa - exceto naqueles já conquistados pelo inimigo. Após posicionar as unidades, resolva eventuais **Batalhas**.



2. As **Batalhas** são resolvidas em cada **Território** onde houver **Hoplitas** seus e do inimigo seguindo as regras normais. Resolva-as seguindo a sequência indicada pelos números do **Mapa**.



3. Remova suas **Fichas de Domínio** de qualquer **Território** onde haja **Hoplitas** Persas.
4. Se a força Persa de um **Território** for igual ou maior que sua **Resistência Populacional**, remova todos os **Hoplitas** Persas de lá e coloque uma **Ficha de Domínio** verde no **Território**. Ao contabilizar a **Força de um Exército**, lembre-se que cada **Hoplita** Persa tem valor 2.



FASE DE ESPIONAGEM

Durante o jogo solo, Xerxes usará seus **Espiões**. Eles aparecem no **Mapa** durante o **Capítulo I**, porém não causam efeito algum (exceto aumentar o valor de **Comando de Xerxes**) até que o **Capítulo II** comece. Na segunda parte do jogo, alguns **Parágrafos** pedem para você resolver a **Fase de Espionagem** e em seguida posicionar um **Espião**.

Ao jogar uma **Fase de Espionagem**, você deve identificar cada **Território** que tenha um **Espião** de Xerxes. Dependendo da cor da **Ficha de Domínio** do **Território**, diferentes efeitos acontecem:

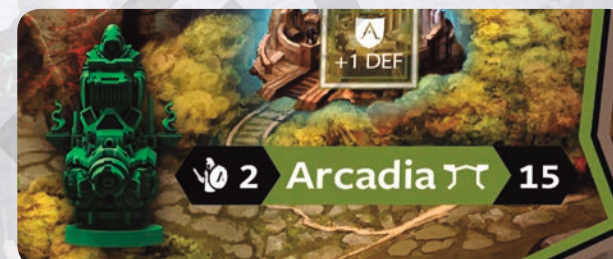
- Se houver uma **Ficha de Domínio** azul (**Território Leal**), troque-a por uma amarela (**Aliado**).



- Se houver uma **Ficha de Domínio** amarela (**Território Aliado**), remova-a e retire seu **Exército** desse **Território**.



- Se não houver **Ficha de Domínio**, coloque uma **Ficha de Domínio** verde e retire seu **Exército** do **Território**.



- Se houver uma **Ficha de Domínio** verde, remova o **Espião** do jogo.



REMOVENDO ESPIONES

Durante o segundo Capítulo, seu **Herói** pode remover **Espiões** Persas. Para fazer isso, ele deve estar no mesmo **Território** que um **Espião** e gastar uma **Ação de Movimento de Herói** completamente. Se fizer isso, remova o **Espião** do **Território** e coloque-o no **Marcador de Comando de Xerxes** (no primeiro espaço vazio da direita para a esquerda).

SCRIPT DE CAMPANHA (CAPÍTULO II)

Abaixo você encontra uma lista de cenários aleatórios possíveis para o **Capítulo II** do jogo. Ao ler as instruções do **Parágrafo**, aplique as regras de cima para baixo.

1. Xerxes não é tão selvagem como muitos gregos acreditavam. Ele pode ser muito convincente, chegando ao ponto de converter alguns de nossos famosos filósofos atenienses à sua causa.

- ▶ Jogue a **Fase de Espionagem** e coloque um **Espião** em Ática.
- ▶ **Mobilização:** +1
- ▶ **Fase dos Monstros:** Sim

2. O Império Persa tem décadas de experiência em repressão de territórios conquistados. Eles substituem ou compram rapidamente a aristocracia local de todos os territórios, tornando muito difícil para você conseguir apoio nestes locais.

- ▶ Reduza a **Postura da População** em 1 em cada **Região** onde os Persas possuem ao menos uma **Ficha de Domínio**.
- ▶ **Mobilização:** +2
- ▶ **Fase dos Monstros:** Não

3. Você tinha esperança que o conhecimento da região daria vantagem ao seu exército. Infelizmente, os Persas trouxeram guias locais que conheciam passagens secretas e ravinas ocultas que surpreendeu até mesmo você.

- ▶ Você perde 1 **Hoplita** em cada **Território** das **Regiões Desconfiadas**, e 2 **Hoplitas** em cada **Território** das **Regiões Hostis**.
- ▶ **Mobilização:** +1
- ▶ **Fase dos Monstros:** Sim

4. O Império Persa é enorme e Xerxes luta em muitas guerras. Se ele estiver certo de que a vitória na Grécia está se aproximando, ele deslocará algumas de suas tropas para outras frentes.

- ▶ Se seu **Contador de Vitória** estiver à esquerda do **Contador de Invasão** Persa, reduza o **Contador de Invasão** Persa em 1.
- ▶ **Mobilização:** +3
- ▶ **Fase dos Monstros:** Não

5. Os espiões de Xerxes sabem muito bem como manchar sua reputação. Calúnias e difamações são espalhadas por todos os territórios sob o domínio Persa, acusando-o de incompetência, covardia, bebedeiras e magia negra.

- ▶ Reduza a **Postura da População** em 1 em cada **Região** onde os Persas possuem ao menos uma **Ficha de Domínio**.
- ▶ **Mobilização:** +2
- ▶ **Fase dos Monstros:** Sim

6. Cara a cara com chances tão baixas, até mesmo os reis mais audaciosos perdem a coragem. Muitas cidades recolhem as tropas que haviam enviado à sua causa, formando suas próprias linhas de defesa. Seus oficiais leais fazem o melhor que podem para impedir a debandada, mas eles não podem agir em todos os lugares ao mesmo tempo.

- ▶ Você perde metade de seus **Hoplitas Aliados** (amarelos; arredondado para cima) em cada **Território** que não possua **Hoplitas Leais** (azuis).
- ▶ **Mobilização:** +1
- ▶ **Fase dos Monstros:** Não

7. Dizem que sabotadores de Xerxes pegaram o caminho longo através das montanhas e saíram em Acarnânia. Somente o tempo poderá dizer o que eles farão.

- ▶ Resolva a **Fase de Espionagem** e coloque um **Espião** em Acarnânia.
- ▶ **Mobilização:** +1
- ▶ **Fase dos Monstros:** Sim

8. Sua tarefa de reunir o povo da Grécia às vezes o coloca em perigo. A cidade na qual acabou de chegar parece especialmente hostil. Assim que cruza os portões, você recebe uma chuva de pedras e xingamentos enfiados. Você parte, com o corpo e a dignidade danificados.

- ▶ Seu **Herói** recebe 1 **Dano** se estiver em uma **Região Desconfiada** ou 2 **Danos** se estiver em uma **Região Hostil**.
- ▶ **Mobilização:** +2
- ▶ **Fase dos Monstros:** Não

9. Tumultos incitados pelos provocadores de Xerxes se espalham como fogo sobre palha. Você recebe notícias de multidões de camponeses atacando seus próprios soldados por toda parte.

- ▶ Você perde 1 **Hoplita** em cada **Território** das **Regiões Desconfiadas**, e 2 **Hoplitas** em cada **Território** das **Regiões Hostis**.
- ▶ **Mobilização:** +2
- ▶ **Fase dos Monstros:** Sim

10. Xerxes conseguiu infiltrar alguns de seus melhores espiões pelo mar e colocou-os sob seu nariz, bem longe das linhas de batalha.

- ▶ Resolva a **Fase de Espionagem**. Coloque um **Espião** em Élis.
- ▶ **Mobilização:** +1
- ▶ **Fase dos Monstros:** Não

11. Os Persas não se importam com seus deuses. No entanto, eles se importam com pedras que podem usar para construir pontes, torres de observação e fortes.

- ▶ Destrua 1 nível do **Monumento** mais alto em **Territórios** controlados pelo Império Persa.
- ▶ **Mobilização:** +1
- ▶ **Fase dos Monstros:** Sim

12. As tropas de Xerxes se divertiam quebrando os falos de mármore das estátuas de Dionísio espalhadas pelo país. Já os fazendeiros gregos não estavam tão contentes.

- ▶ Se seu **Contador de Vitória** estiver à esquerda do **Contador de Invasão** Persa, reduza o **Contador de Invasão** Persa em 1.
- ▶ **Mobilização:** +3
- ▶ **Fase dos Monstros:** Não

13. Soube-se que a jovem esposa do rei de Acarnânia é de origem nobre Persa. Você tem certeza que ela trabalha secretamente para Xerxes, mas não pode arriscar eliminá-la agora.

- ▶ Resolva a **Fase de Espionagem**. Coloque um **Espião** em Acarnânia.
- ▶ **Mobilização:** +1
- ▶ **Fase dos Monstros:** Sim

14. Quando os Persas conquistaram as primeiras províncias, a maioria dos gregos esperava pilhagem e matança. Mas Xerxes era sábio o suficiente e evitava isso. Ao invés disso, ele baixava os impostos, convertendo muitos cidadãos à sua causa.

- ▶ Reduza a **Postura da População** em 1 em cada **Região** onde os Persas possuem ao menos uma **Ficha de Domínio**.
- ▶ **Mobilização:** +2
- ▶ **Fase dos Monstros:** Não

15. O exército Persa tem soldados vindos de muitas terras exóticas. Xerxes deslocou batalhões de seus cavaleiros arqueiros vindos do extremo oriente, que agora espalham o caos onde nossa presença não é forte o suficiente.

- ▶ Você perde 1 **Hoplita** em cada **Território** das **Regiões Desconfiadas**, e 2 **Hoplitas** em cada **Território** das **Regiões Hostis**.
- ▶ **Mobilização:** +1
- ▶ **Fase dos Monstros:** Sim

16. Dizem que um misterioso estrangeiro encapuzado chegou em Eubeia. A milícia local tentou aprisioná-lo, mas ele transformou todos em pedra. Ele deve ser um dos feiticeiros de Xerxes.

- ▶ Resolva a **Fase de Espionagem**. Coloque um **Espião** em Eubeia.
- ▶ **Mobilização:** +1
- ▶ **Fase dos Monstros:** Não

17. O pânico se instaura em seus exércitos. Soldados contam histórias horríveis sobre os guardas Imortais de Xerxes, que dizem ser imunes a todo tipo de arma e bebem sangue humano. Você consegue capturar um dos Imortais e o executa publicamente, mas foi tarde demais.

- ▶ Você perde metade de seus **Hoplitas Aliados** (amarelos; arredondado para cima) em cada **Território** que não possua **Hoplitas Leais** (azuis).
- ▶ **Mobilização:** +1
- ▶ **Fase dos Monstros:** Sim

18. Parece que os próprios deuses não estão dispostos a ver a Grécia cair nas mãos dos Persas. Desastres naturais assolam os exércitos de Xerxes. Você não sabe se deve celebrar ou ter vergonha do fato de que deuses duvidam da sua capacidade de vencer por conta própria.

- ▶ Se seu **Contador de Vitória** estiver à esquerda do **Contador de Invasão** Persa, reduza o **Contador de Invasão** Persa em 1.
- ▶ **Mobilização:** +3
- ▶ **Fase dos Monstros:** Não

19. Mercadores de grãos egípcios eram vistos com muita frequência nos portos de Messênia. Você se surpreende ao saber da quantidade deles que eram, na verdade, espiões Persas.

- ▶ Resolva a **Fase de Espionagem**. Coloque um **Espião** em Élis.
- ▶ **Mobilização:** +1
- ▶ **Fase dos Monstros:** Sim

20. Seu melhor espião retornou recentemente de Persépolis trazendo notícias interessantes. Porém, sua concubina informou que ele começou a agir de maneira estranha. Será que ele se tornou um agente duplo?

- ▶ Resolva a **Fase de Espionagem**. Coloque um **Espião** em Eubeia.
- ▶ **Mobilização:** +1
- ▶ **Fase dos Monstros:** Não

21. As últimas vitórias desaceleraram o avanço Persa. Seus comandantes estão ocupados demais banquetear, bebendo e pilhando para prestar a atenção em você. Você pode se aproveitar disso.

- ▶ Se seu **Contador de Vitória** estiver à esquerda do **Contador de Invasão** Persa, reduza o **Contador de Invasão** Persa em 1.
- ▶ **Mobilização:** +3
- ▶ **Fase dos Monstros:** Sim

22. Uma das famosas oráculos recentemente começou a prever que os Persas venceriam e que uma suposta era de paz e prosperidade viria em seguida. Você tem certeza que ela foi subornada por Xerxes.

- ▶ Resolva a **Fase de Espionagem**. Coloque um **Espião** em Ática.
- ▶ **Mobilização:** +1
- ▶ **Fase dos Monstros:** Não

23. A guerra devastou os campos gregos e muitos inocentes perderam suas vidas durante as batalhas entre seus soldados e os Persas. Você foi pego de surpresa por uma comitiva de cidadãos de um território conquistado pedindo para que você não reconquiste suas terras. Eles preferem viver sob o domínio Persa a terem que enfrentar a guerra novamente. Covardes!

- ▶ Reduza a **Postura da População** em 1 em cada **Região** onde os Persas possuem ao menos uma **Ficha de Domínio**.
- ▶ **Mobilização:** +2
- ▶ **Fase dos Monstros:** Sim

24. Oficiais Persas reprimiam os dissidentes dos territórios conquistados. Isso é uma ótima notícia! Quanto mais soldados eles enviarem atrás dos rebeldes, menos sobrarão para enfrentá-lo no campo de batalha.

- ▶ Se seu **Contador de Vitória** estiver à esquerda do **Contador de Invasão** Persa, reduza o **Contador de Invasão** Persa em 1.
- ▶ **Mobilização:** +3
- ▶ **Fase dos Monstros:** Não

FINAL DO CAPÍTULO II

O **Capítulo II** - e o jogo - termina em derrota se uma das seguintes condições forem atingidas:

- Os Persas controlarem **2 Regiões** inteiras



- Um dos **Monumentos** for completamente destruído



- Os Persas colocarem a **13ª Ficha de Domínio** no tabuleiro (a última que terão, já que duas fichas verdes foram usadas como **Contadores de Invasão e Mobilização**)



Você vence se:

- Seu **Contador de Vitória** no **Marcador de Invasão** Persa chegar em 0



- Terminar o último turno do jogo (ao revelar a última **Ficha de Ação Usada**) e tiver mais **Territórios** dominados (azuis e amarelos) que os Persas

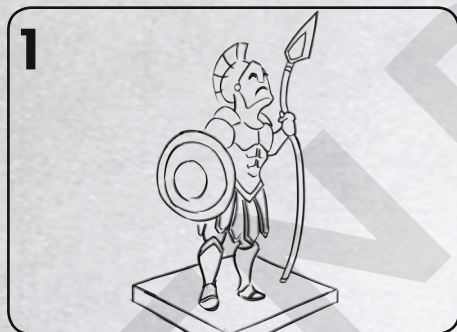


- Todas as **Fichas de Domínio** Persas forem removidas do **Mapa**



BREVE TUTORIAL DE COMO CONSERTAR MINIATURAS TORTAS OU QUEBRADAS!

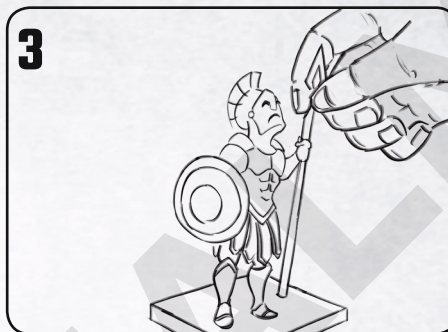
As miniaturas de plástico podem danificar com o tempo se forem expostas a altas temperaturas. Ao esfriarem, elas retêm a forma. Às vezes alguns elementos podem ficar tortos, mas consertar isso é muito fácil.



1 Pegue o componente deformado



2 Aplique calor (com um secador de cabelo ou água quente, por exemplo)

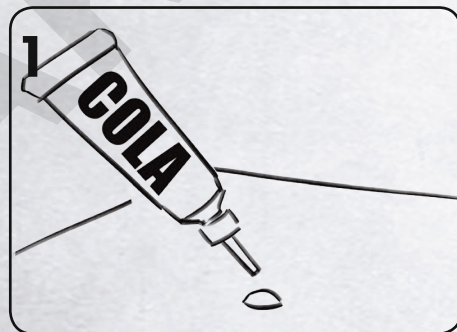


3 Desentorte o componente de volta à sua posição original

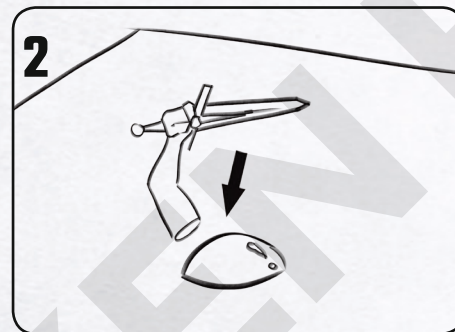


4 Aguarde esfriar e sua miniatura permanecerá na posição correta

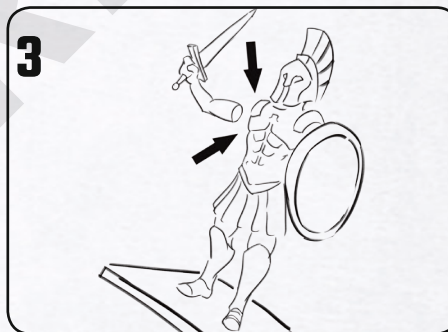
Alguns elementos podem também se quebrar. Apesar de isso ser muito raro, pode acontecer. Se quiser consertar isso, você pode comprar uma cola e seguir estas instruções.



1 Aplique uma gota de cola em uma superfície rígida descartável



2 Passe a parte quebrada na gota de cola no ponto de ruptura - este será o ponto de contato



3 Encoste a parte quebrada na miniatura no ponto de ruptura e segure por cerca de 1 ou 2 minutos até que a cola seque

Você também pode entrar em contato para resolver seu problema!

Envie um e-mail com fotos para

atendimento@galapagosjogos.com.br

Será um prazer atendê-lo ou enviar peças sobressalentes!

WWW.GALAPAGOSJOGOS.COM.BR

